

# FORMAS

## ¿Cómo jugar?

Recuerda que puedes inventar tus propias maneras de jugar con FORMAS de InfiniCuentos. Todas las maneras de jugar para un jugador pueden ser utilizadas para más jugadores.

### • Una y otra vez

Saca una carta del mazo. Obsérvala desde todos los ángulos posibles. ¿Qué ves? Dibújalo, luego bórralo. ¿Qué más ves? Luego sigue descubriendo, dibujando y borrando en la misma carta. ¿Cuántas cosas dibujaste en una misma carta?

### • A encontrarlo

Piensa en un objeto o animal. Toma una carta sin mirarla. Tendrás que encontrar el objeto/animal que pensaste en esa carta. Dibújalo.

### • Conexiones

Elige varias cartas. Dibuja algo en cada carta. Luego toma de a dos cartas dibujadas y relaciona de cualquier manera lo que hay dibujado en una, con lo que hay en la otra. Ejemplo: Casa y fantasma, relación: hay casas embrujadas.

### • Sobre mí

Toma una carta. Encuentra algo y dibújalo en la carta. Luego relaciónalo con tu propia vida, de cualquier manera. Puede ser con un deseo, con una anécdota, con un recuerdo, etc.

### • Color

Piensa en un color. Dibuja en cada carta algo que naturalmente sea del color que pensaste. Por ejemplo: amarillo, banana. ¿Cuántas cosas encontraste de un mismo color? ¿Encontraste varias en una misma carta?

### • Monstruos infinitos

Elige una carta. Dibuja un monstruo en ella. Bórralo. Luego busca otro monstruo distinto en la misma carta. ¿Cuántos monstruos puedes encontrar en la misma carta?

### • Construcción de Personaje

Primero elige un nombre para el personaje, su edad y su sexo.

Toma varias cartas. Dibuja un objeto o animal en cada carta. Luego utiliza cada objeto/animal encontrado para relacionarlo con tu personaje y así crear su personalidad, sus gustos, su trabajo, sus relaciones, su historia, etc.

Ejemplo: Edelmiro, 95 años, masculino.

Al primer objeto encontrado relaciónalo para crear su personalidad. Si el objeto encontrado es un martillo: Edelmiro es un hombre duro, insistente, con metas claras, testarudo.

Al segundo objeto relaciónalo con los gustos. Objeto: vasija. A Edelmiro le encanta coleccionar objetos de arte.

# FORMAS

Al segundo objeto relaciónalo con los gustos. Objeto: vasija. A Edelmiro le encanta coleccionar objetos de arte.

Al tercer objeto relaciónalo con el trabajo. Objeto: maní. Edelmiro había trabajado en una fábrica que embalaba bolsas de maní.

Al cuarto objeto relaciónalo con sus relaciones (familiares, amorosas, amistades). Animal: elefante (su memoria y origen). Edelmiro tiene una gran familia y se acuerda de todos los nombres de sus 53 nietos. Viven en África.

Puedes continuar jugando a "Cuento" con tu personaje creado.

## • Cuento

Toma 5 cartas. Dibuja algo que veas en cada carta. Luego arma una historia incluyendo lo que encontraste en cada carta como parte de tu historia.

Opcional: Intercala cartas de InfiniCuentos 1 \* y crea una historia mezclando ambas cartas.

\* Para conocer InfiniCuentos 1 busca nuestra página web [www.infinicuentos.com](http://www.infinicuentos.com)

## • Papelitos sorpresa (2 o más jugadores)

Cada jugador escribe en un papel una palabra (pueden ser verbos, sentimientos, cosas, o lo que se les ocurra). Pon los papeles en una bolsa, mézclalos y repártelos al resto de los jugadores.

Cada uno toma una carta cualquiera en la cual tendrá que representar la palabra que le tocó en el papel.

## • Dibujando dibujito (2 jugadores por vez)

Cada jugador toma una carta en blanco y dibuja una forma sugerente. Luego intercambian las cartas con otro jugador. Cada uno encuentra algo en su nueva carta y lo dibuja.

## • Yo digo... (2 o más jugadores) /competitivo

Se reparten todas las cartas boca abajo y se colocan frente a cada jugador en forma de mazo. Un jugador dice una palabra (puede ser un objeto, una fruta o un animal). En un minuto, tendrán que dibujar ese objeto, fruta o animal en todas las cartas posibles de su mazo. Ej: si es una manzana, se puede dibujar la manzana sola, la manzana en un plato, la manzana en una rama de árbol, etc. Al finalizar el minuto se suman tantos puntos como cartas dibujadas satisfactoriamente (aprobadas por todos). Si varios jugadores repiten el motivo del dibujo (ej: manzana en un plato) esas cartas no se cuentan como puntaje. En caso de indecisión sobre una carta, decidirá si se aprueba o no, el jugador que tenga menos años. En la ronda siguiente otro jugador será el que elige la palabra. Gana quien llega primero a 30 puntos.

## • Yo digo un tema (2 o más jugadores) /competitivo

Se reparten todas las cartas boca abajo y se colocan frente a cada jugador en forma de mazo. Se elige un tema (puede ser frutas, animales, objetos hogareños, objetos deportivos, herramientas, etc.). En un minuto, los jugadores tendrán que dibujar algo relacionado al tema elegido en todas las cartas posibles de su mazo. Al finalizar el minuto se suman tantos puntos como cartas dibujadas satisfactoriamente (aprobadas por todos). En caso de indecisión sobre una carta,

# FORMAS

decidirá si se aprueba o no, el jugador que tenga menos años. En la ronda siguiente se elige otro tema y así en cada ronda. Gana quien llega primero a 30 puntos.

## • *Papelitos sorpresa v2 (2 o más jugadores)*

Cada jugador escribe en un papel una palabra (pueden ser verbos, sentimientos, cosas, o lo que se les ocurra). Pon los papeles en una bolsa, mézclalos y repártelos al resto de los jugadores. Cada uno toma una carta sin ver, en la cual tendrá que representar la palabra que le tocó. Al finalizar los dibujos se ven todas las cartas creadas y se borran. Luego, se vuelven a mezclar los papeles y reparten nuevamente. Cada jugador tendrá que representar la nueva palabra en la misma carta que le tocó anteriormente. Así sucesivamente hasta haber representado 5 palabras.

## • *Pato Patito (2 o más jugadores) /competitivo*

Se reparten 8 cartas boca abajo a cada jugador y se colocan en forma de mazo delante de cada uno. En cada ronda los jugadores tomarán la primer carta de su mazo y luego tendrán un minuto para dibujar a Pato o Patito en una situación que se les ocurra en esa carta. Así sucesivamente por 8 rondas. Cada ronda se puntuará de la siguiente manera:

En la primer ronda gana quien hizo la situación más tierna.

En la segunda ronda gana quien hizo la situación más salvaje.

En la tercer ronda la gana quien hizo la situación más triste.

En la cuarta ronda la gana quien hizo la situación más divertida.

En la quinta ronda la gana quien hizo la situación más citadina.

En la sexta ronda la gana quien hizo la situación más estresante.

En la séptima ronda la gana quien hizo la situación más equilibrada.

En la octava ronda la gana quien hizo la situación más absurda.

En caso de indecisión sobre una carta, decidirá si gana o no, el jugador que tenga menos años.

Gana quien más puntos tenga al finalizar las 8 rondas. Si hay empate, se inventa una ronda extra.

## • *Casi con total libertad (2 o más jugadores) /competitivo*

Se reparten todas las cartas boca abajo y se colocan frente a cada jugador en forma de mazo. En cada ronda los jugadores tendrán un minuto para dibujar algo en todas las cartas posibles de su mazo. Al finalizar el minuto se suman tantos puntos como cartas dibujadas satisfactoriamente (aprobadas por todos). Si varios jugadores repiten el motivo del dibujo (ej: cara sonriente) esas cartas no se cuentan como puntaje. En caso de indecisión sobre una carta, decidirá si se aprueba o no, el jugador que tenga menos años. Gana quien llega primero a 30 puntos.

## • *Desafío uno a uno (2 o más jugadores) /competitivo*

Con una tarjeta, por turnos dibujar algo en ella. No se pueden repetir dibujos. Quien se quede sin ideas y no pueda seguir, pierde y tiene la posibilidad de elegir la próxima tarjeta y reiniciar "el desafío".

Creada por María de los Milagros Roldán (Prov. de Santa Fe)

# FORMAS

- **Abstracto (psicología y psicopedagogía)**

Tomar varias tarjetas y dibujar algo abstracto dejándose llevar por la forma sugerida. Luego decir qué representa el dibujo realizado. Buscarle una relación con algo.

- **Uno x 9 (2 o más jugadores)**

Elegir 9 tarjetas y ponerlas formando un cuadrado relleno (3 tarjetas juntas, luego otras 3 abajo de esas y finalmente las otras 3 adyacentes abajo, todas tocándose). Una vez ubicadas, crear algo en todas las tarjetas juntas, algo que trascienda una sola tarjeta. Puede ser un gran monstruo, una situación en algún lugar, etc. Si se trabaja en equipo, cada uno puede encargarse de dibujar una parte.

- **Mar x 8 (dos o más jugadores)**

Tomar 8 tarjetas y ponerlas de forma adyacente, una pegada con otra, 4 arriba y 4 abajo, formando un rectángulo. Luego crear un paisaje marino, puede ser sobre el mar o abajo, en las profundidades o ambas cosas mezcladas. Siempre utilizando las formas sugeridas para agregar elementos a nuestro dibujo, todas las formas tienen que ser utilizadas.

- **Futbolero (dos o más jugadores) /competitivo**

Se colocan todas las cartas boca abajo desparramadas por la mesa (o si quieren que sea más fácil, las dejan boca arriba para que se vean las formas). El tema a dibujar va a ser "el fútbol". Todos van tomando cartas a la vez y dibujando elementos, situaciones o sensaciones relacionadas al fútbol. Se puede jugar de forma competitiva poniendo un tiempo determinado para ver quien logra dibujar más tarjetas relacionadas con el fútbol en el tiempo establecido. Cada tarjeta dibujada ganará un punto. En el caso de que varios jugadores hayan dibujado lo mismo (ej: una pelota sola) se cancelan las tarjetas repetidas y no ganan puntos. Gana quien haga mayor cantidad de puntos.

## Sugerencias

Toma fotos de tus dibujos. Lleva un registro con el número de la carta y las cosas que has encontrado en ella.

Borrar los dibujos una vez terminado el juego. Si ha quedado mucho tiempo el dibujo sin borrar, utiliza un paño húmedo con agua o alcohol para remover restos de marcador.

Dejar los marcadores boca abajo o acostados horizontalmente para su mayor duración.

[www.infnicuentos.com](http://www.infnicuentos.com)

[info@infnicuentos.com](mailto:info@infnicuentos.com)

© Lucía Vidal, 2017 Todos los derechos reservados.